



Genero : sortir du dilemme du copyright

Pål Lykkja and Øystein Jakobsen
Oslo, Norway

With special thanks to:
Dr. Prodromos Tsviavos



*Translation by :
Nadia Pazolis-Gabriel*

Meeting:

98. Audiovisual and Multimedia

WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 76TH IFLA GENERAL CONFERENCE AND ASSEMBLY

10-15 August 2010, Gothenburg, Sweden

<http://www.ifla.org/en/ifla76>

Résumé :

L'impasse dans laquelle se trouvent les droits de propriété intellectuelle (Intellectual Property Rights, IPR) porte préjudice à la société et à un Internet libre. Dans l'actuel environnement réglementaire, les nouveaux modes collaboratifs de production et de dissémination d'œuvres de création ne sont pas encouragés.

Partant du principe que le système actuel d'IPR est loin de fournir le meilleur bien-être social possible, le projet Genero a été lancé pour fournir un nouvel environnement à la production, la reproduction et la distribution d'œuvres de création. Le projet Genero sera exploité en parallèle avec le projet de recherche InWeave ; celui-ci étudiera les mécanismes qui génèrent les richesses intellectuelles les plus importantes. Son terrain de recherche sera tout l'écosystème autour des nouveaux modes de production et de dissémination.

Dans un monde numérique, chaque utilisation de l'œuvre est une copie. Etant donné que les bibliothèques sont en droit de prêter des livres au public mais pas, en vertu d'un régime de copyright stricte, de faire librement des copies, la mission des bibliothèques de mettre à disposition du public l'art et la science devient difficile. Par contre, un régime plus libéral accorderait aux bibliothèques la permission nécessaire à la création de services visant à accomplir leur mission dans ce royaume numérique.

Les bibliothèques devraient porter leurs efforts sur la promotion de licences gratuites (Free Culture), et devraient participer activement au développement du système Genero.

Table des matières

Résumé :.....	1
1 - Introduction	2
1.1 – L’impasse des droits de propriété intellectuelle (IPR).....	2
1.2 – Etat de l’ impasse des IPR.....	3
2 - Genero et InWeave	4
2.1 Le projet Genero	4
2.2 Le Intellectual Wealth and Value project (INWEAVE)	5
2.2.1 – Recherche itérative.....	7
3 – Les bibliothèques.....	8
3.1 – Les dilemme des bibliothèques.....	8
3.2 – Les bibliothèques et Free Culture	8
3.3 – Les bibliothèques et Genero.....	10
Attributions	11

1 - Introduction

Comme l’indiquait le statut d’Anne de 1709, l’intention première du copyright était d’encourager l’apprentissage, ou, comme le dit la constitution américaine 80 ans plus tard, de promouvoir le progrès des sciences et des arts utiles¹. Le mécanisme choisi alors pour atteindre ce but fut de fournir au créateur le monopole exclusif et limité dans le temps de la reproduction et des représentations publiques de son œuvre. Comme la reproduction ne se faisait pas sans une coûteuse presse à imprimer, la loi était de fait limitée à régler l’usage commercial des œuvres de création.

De nos jours, une copie numérique parfaite se fait pratiquement sans aucun coût, transformant l’accès à l’information d’une ressource rare en une ressource abondante. Quiconque a un téléphone portable ou un ordinateur peut créer des milliers de copies d’œuvres de création tous les jours, et Internet à lui seul est une gigantesque machine à copier. Nous devenons de plus en plus conscients des conséquences d’un cadre réglementaire stricte, et la question se pose de savoir si le système actuel de droits de propriété intellectuelle est le meilleur moyen de fournir un bien-être social optimal.

1.1 – L’impasse des droits de propriété intellectuelle (IPR)

Nous sommes en train de vivre une série de profonds changements dans la production et la dissémination de l’information numérique, réorientée sur des réseaux numériques universels. Ces changements ont abouti à l’arrivée d’un nouveau modèle d’organisation de la production que Benkler a décrit comme « Commons Based Peer Production » (CBPP)ⁱⁱ. « Free/Open Source Software » (FOSS), « Open Content », « Hardware », « Innovation », ou même « Government » sont tous des exemples de cette nouvelle forme de productionⁱⁱⁱ qui part du principe que dans un environnement interconnecté, il est possible de produire de l’information non seulement en prévoyant des mesures incitatives mais surtout en supprimant les frictions^{iv}.

Pour cela, il faut parvenir à certains objectifs. En particulier, l’écosystème doit être supporté par une infrastructure de gestion de l’information qui connecte les consommateurs de

contenus aux producteurs de contenus, sans pour autant créer de monopoles. D'autre part, puisque la participation et l'engagement dans la culture est important, il doit y avoir un cadre légal qui facilite la compensation économique en échange de la réutilisation de documents sans qu'il y ait d'accord préalable et avec des obstacles réduits pour participer.

L'industrie du loisir traditionnelle est dominée par un petit nombre de grandes sociétés. Ces entités travaillent dans un cadre légal de copyright et des accords rigides. En revanche, les réseaux sociaux utilisent des modes de distribution de contenu créatif non-traditionnels, ce type de contenu formant une part importante des réseaux sociaux. Le problème consiste donc de plus en plus à non pas éradiquer l'un des deux, mais à créer des modèles d'industrie hybrides, où la production de valeurs peut être maximisée. La recherche actuelle^v montre que de tels modèles sont souhaitables et sont réalisables. Ils peuvent être utilisés dans le secteur privé comme dans le secteur public.

Le succès du phénomène de blogs et de sites tels YouTube et Flickr sont de bons exemples de la manière dont ces nouveaux modes de distribution sont en concurrence avec les médias traditionnels. Malheureusement, le cadre légal, né des médias traditionnels, ne convient pas à ces nouvelles formes de production et de distribution de contenus. Un nouveau système de licences est donc nécessaire.

1.2 – Etat de l'impasse des IPR

On peut en gros identifier deux grands problèmes relatifs à la réglementation et la gestion des IPR.

Le premier résulte directement du décalage entre le cadre réglementaire existant et les conditions de productions matérielles et économiques actuelles. Comme de nombreux chercheurs l'ont montré dans leurs travaux (ex. Benkler^{vi}, Lessig^{vii} et Boyle^{viii}), la gestion de la production de l'information devrait tenir compte de trois principales catégories de problèmes : (a) Coordonner de nombreuses petites contributions, (b) réorienter les contenus existants, et (c) identifier l'information pertinente de manière collective. Le problème n'est donc pas de fournir des mesures incitatives à la production d'information, mais plutôt d'aider à leur identification, réutiliser et rassembler la production d'une myriade de créateurs qui participe à cette production pour diverses raisons. Un tel système qui veut réduire les frictions doit aller vers une réduction des coûts de transaction, et ce sur quatre niveaux^{ix x} : (a) technologique, (b) légal (par exemple en réduisant les barrières légales, surtout l'incertitude et l'incompatibilité des termes de licence), (c) organisationnel (par exemple l'introduction de processus permettant une gestion du traitement de l'information collective plus efficace dans les organisations) , et (d) normative (c'est-à-dire aidant à la production de normes pour des mécanismes de régulation, par exemple des normes relatives aux citations dans le milieu universitaire).

Le deuxième problème est lié de près à la forme du système réglementaire actuel, qui n'est pas en accord avec les instruments réglementaires requis pour soutenir la créativité et l'innovation dans cet environnement numérique interconnecté. La loi est très lente dans sa création comme dans son application. L'écosystème institutionnel actuel n'est pas bien équipé pour gérer les défis que présentent des modes de production tels que CBPP. Il faudrait plutôt envisager des modèles techno-légaux plus avancés comme ceux des Creative Commons et leur expression RDF/XML^{xi}. Par la même occasion, il faut être conscient que la

plupart des régulations de contenu, même aujourd'hui, ne se passe pas au niveau de la loi ni au niveau du contrat de l'utilisateur, qui sont tous les deux relativement visibles et donc rendent leurs producteurs responsables aux yeux du monde des affaires et de la société en général. Au contraire, la réglementation sur les flux de contenu dans et entre différentes organisations est réglementé selon des processus internes, des contrats inter-organisations, des politiques et des procédures, et, dans le cas d'organisations à intérêt public, doivent être géré par des circulaires ou des accords financiers qui déterminent comment le contenu va être disséminé et utilisé.

En conséquence, lorsque l'on cherche à résoudre le problème de l'impasse des IPR, il nous faudrait seulement envisager la législation actuelle comme dernière cible dans une chaîne d'objectifs dont le but principal serait d'intervenir dans cette zone grise de réglementation, qui pourrait néanmoins produire les effets réglementaires recherchés. Le projet Genero, parce qu'il est capable d'affronter les quatre niveaux d'intervention réglementaire mentionnés plus haut, peut exploiter un environnement réglementaire plus approprié au mode de production actuel.

2 - Genero et InWeave

2.1 Le projet Genero

L'objectif principal du projet Genero est de favoriser un écosystème pour les œuvres qui encouragent la création de modèles d'entreprise alternatifs et la participation active à la culture et la société, plutôt que la consommation passive.

Le projet Genero a été lancé par l'organisation à but non-lucratif norvégienne FriBit dans le but de résoudre l'impasse actuelle des IPR. En tant que membre actif du mouvement Free Culture, ils recherchent une solution au dilemme du copyright qui tiendrait compte des besoins des créateurs et des consommateurs, tout en préservant un Internet libre et les libertés du citoyen. Inspiré par des sources comme « Innovation Happens Elsewhere », « Free Culture » et « Long Tail », FriBit a lancé le projet Genero en collaboration avec le mouvement Free Culture, des acteurs commerciaux, des bibliothèques et des universités.

Le projet Genero est une alternative aux écosystèmes de production et distribution de contenus, basés sur un principe de bout à bout non exclusif, qui n'est pas sans rappeler Internet. Il vise à créer un nouvel environnement et servir de connecteur entre les divers « fournisseurs de services de culture libre » comme SourceForge, Flickr, Jamendo et Magnatune. En plus de connecter des fournisseurs de services de culture libre, Genero fournira aussi des services gratuits nécessaires au bon fonctionnement du réseau, comme des instruments financiers, un cadre légal et réglementaire, des normes sur les métadonnées, et des codes sources.

Internet n'est pas contrôlé par une personne en particulier ; des entités normalisatrices et des législateurs créent des règles pour qu'il fonctionne correctement. Puisqu'il sera distribué comme Internet, le réseau Genero sera dépendant d'entités normalisatrices et de fournisseurs de services pour fonctionner. L'organisation à but non-lucratif Genero Initiative sera lancée d'ici fin 2010 pour définir les normes de métadonnées, les règles et les licences du réseau Genero. La société à but non-lucratif espagnole SafeCreative sera dépositaire du copyright pour ces fournisseurs de services (dont Jamendo et Magnatune), et sera fournisseur de

services auprès de Genero, ainsi que partenaire stratégique de Genero Initiative. Des organisations comme Creative Commons et la fondation Open Knowledge jouent un rôle clé dans la production d'infrastructures légales et techniques qui aideront à la dissémination de culture libre et pourront aider le projet Genero dans la poursuite de ses objectifs.

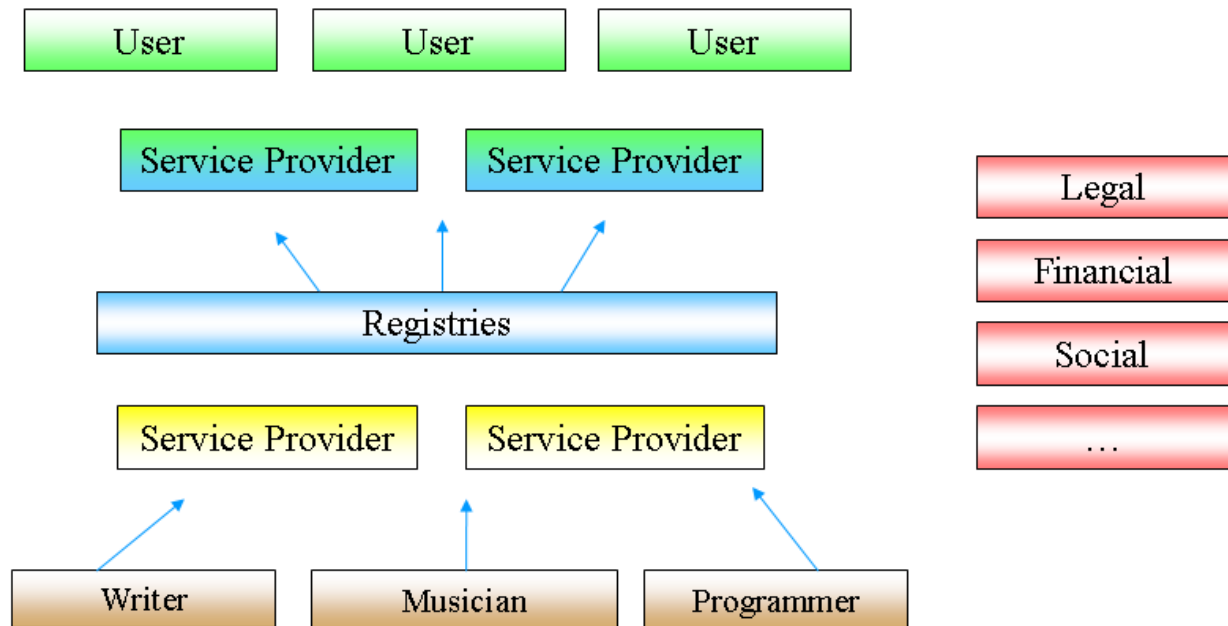
2.2 Le Intellectual Wealth and Value project (INWEAVE)

Afin que Genero ne soit pas contraint de renoncer à ses objectifs à cause des évolutions de la technologie et des marchés, il est impératif que les mécanismes utilisés soient mesurés et évalués pour être à la hauteur de ces objectifs. Dans ce but, un projet de recherche distinct est en cours. Le but de InWeave est de déterminer *quels mécanismes fournissent à la société une richesse intellectuelle de la plus grande valeur possible*. Les mécanismes en question peuvent être sociologiques, légaux, économiques ou techniques par nature. Le projet déterminera les caractéristiques de richesse intellectuelle qui comptent pour la société (prix bas, forte participation, liberté d'expression, journalisme d'investigation, etc.)^{xii} et identifiera des paramètres mesurables (performance clé, indicateurs). Par exemple, comme le précise l'étude de Tsiavos et Korn¹², la plupart des organisations mémorielles, culturelles et éducatives qui utilisent des licences Open Content produisent de la valeur dont le but n'est pratiquement pas lucratif, tandis que l'étude de Pollock et al. indique que les modèles Open Data peuvent être utilisés pour produire de la valeur dans un secteur public plus large^{xiii}. Le projet analysera ensuite le modèle Genero, voir s'il est conforme à ses mécanismes, et constamment proposer des améliorations au fur et à mesure que notre compréhension de la culture, nos modèles d'entreprise, les dynamiques de marché et les cadres légaux augmentent. Genero Initiative utilisera la recherche de InWeave comme point de départ des changements de ses normes, licences, et règles.

Le projet Genero a mené une étude initiale pour voir dans quelles mesures l'écosystème de distribution idéal devra avoir les caractéristiques suivantes :

- Le système devra être non exclusif. La propriété du contenu doit fonctionner séparément de la distribution de contenu. Ceci permet de profiter pleinement du potentiel qu'offre les modèles d'entreprise hybrides ouverts et fermés^{xiv}.
- Le système doit être construit sur un système de bout-à-bout^{xv}. Comme la neutralité du Net, le fournisseur de services ne doit pas être discriminatoire et doit être capable de justifier et traiter tous types de contenus.
- Le système doit encourager de nouveaux moyens de distribution et de nouvelles technologies. Les technologies et les acteurs en place ne devraient pas pouvoir empêcher l'arrivée de technologies et de modèles d'entreprises concurrents.
- L'utilisation et la réutilisation de contenus doit être autorisée et préconisée⁷.
- Un comportement ordinaire par des gens ordinaires doit être autorisé. La loi doit refléter la volonté de la majorité de la population, pas la pénaliser^{xvi}.
- L'application conventionnelle de la loi doit être réduite au minimum, décentralisée et basée sur contrat. La confiance et les normes doivent remplacer l'application de la loi^{xvii}.

Ces caractéristiques nous conduisent au modèle de distribution suivant :



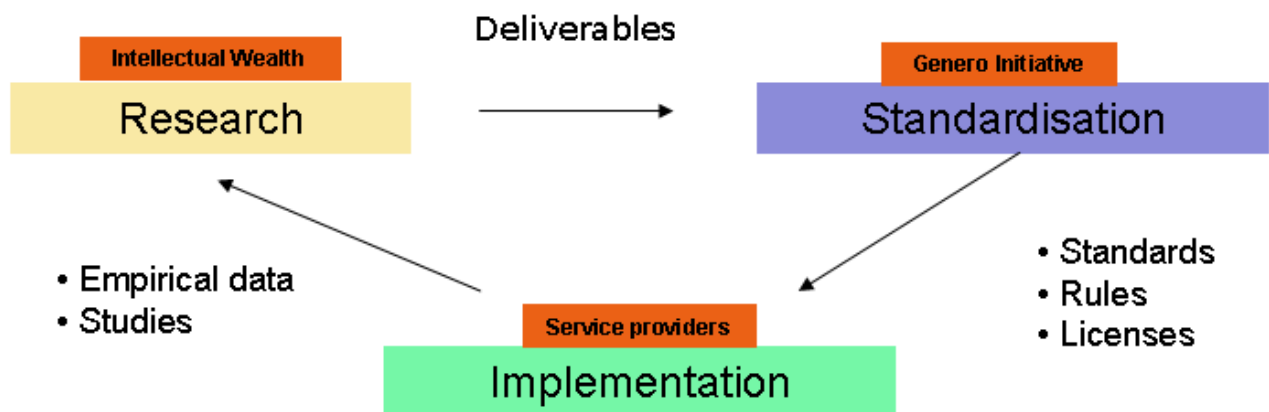
Coté production, un fournisseur de services de Genero est un agent qui fournit des services agrégateurs et s'occupe des tâches de référencement nécessaires au nom du créateur de contenu qui a à peine besoin d'indiquer les termes du contrat. Par exemple il pourrait juste stipuler qu'une somme de \$5 par copie sera prélevée. Les métadonnées décrivant l'œuvre sont enregistrées auprès du registre de Genero, avec un lien quelconque vers une copie numérique de l'œuvre elle-même. Du côté des consommateurs, d'autres fournisseurs de services de Genero pourront effectuer une recherche dans le registre, en extraire le contenu qu'ils voudront vendre, et le vendre en suivant le modèle d'entreprise et la technologie de leur choix, à condition qu'ils respectent les termes du contrat de l'œuvre. D'autres créateurs pourront créer des produits dérivés tant qu'ils donnent au propriétaire du document-mère une juste distribution des éventuelles recettes. Ce qui constitue une juste distribution sera déterminé dans des directives fournies dans la licence Genero. Un fournisseur de services de Genero ne peut pas s'arroger le copyright du contenu qu'il distribue, et ne peut exiger aucun arrangement exclusif. Ceci dans le but d'assurer une séparation horizontale de la chaîne de valeurs. Des services gratuits tels que des services légaux ou financiers sont fournis indépendamment de la distribution.

Afin de réduire les recours à une application de la loi conventionnelle, le système Genero utilisera le système séparé, basé sur la confiance, appelé Informed Individual. Ce système permet un accès facile à une interprétation fiable et personnalisée de tout type d'information, en permettant aux utilisateurs de générer un web-of-trust, qui sélectionnera les sources de confiance pour l'interprétation. Le système sépare l'accès à l'interprétation et la distribution de l'information. Les utilisateurs choisissent les sources de confiance pour réaliser les interprétations subjectives, et, au moment où ils accèdent à l'information, ils obtiennent un agrégat pondéré de toutes les interprétations combinées générées par le web-of-trust de

chaque utilisateur. Genero utilisera le système Informed Individual pour se protéger du phishing, pour le soft-enforcement et pour l'indicateur de pertinence.

2.2.1 – Recherche itérative

InWeave fonctionnera parallèlement au projet Genero. Comme le montre le schéma ci-dessous, InWeave utilisera la recherche-action itérative, où Genero Initiative et les acteurs commerciaux normaliseront et mettront en œuvre leurs observations. Ceci consiste en une classique mise en œuvre du cycle d'action-recherche^{xviii} dans le contexte d'un environnement virtuel^{xix}. Le processus de recherche comportera les quatre étapes suivantes :



1. **Théorisation.** InWeave déterminera d'abord la performance souhaitée de l'écosystème de Genero et déterminera les paramètres mesurables (bas prix, hauts volumes, haut degré de liberté, haut degré participatif, etc.). Ensuite le projet développera ou appliquera des théories existantes sur la manière dont les divers mécanismes (sociaux, techniques, et économiques) devraient être formés pour s'approcher le plus possible du résultat escompté. Ceci se traduira en mécanismes concrets (règles, principes de licences, etc.) et mis en œuvre sous la forme de produits livrables.
2. **Normalisation.** les produits livrables seront adoptés par l'entité normalisatrice appelée Genero Initiative. Ces produits livrables passeront ensuite par un processus de normalisation et diverses normes et règles seront publiées. Les publications se feront sous la forme de normes de métadonnées de contenu, de versions de licences Genero, etc.
3. **Mise en œuvre.** une fois les modifications publiées, les divers fournisseurs de services (registres Genero, fournisseurs de services Genero, fournisseurs de paiement Genero) les appliqueront.
4. **Mesure.** InWeave collecte des données empiriques, des études qualitatives, des contributions, et autres, de diverses sources. Basée sur ces données, l'itération suivante sera mise en route. Chaque itération sera faite sur un an, et InWeave diffusera continuellement ses résultats.

3 – Les bibliothèques

3.1 – *Les dilemme des bibliothèques*

Le but des bibliothèques est de rendre la connaissance et la culture accessibles à tous. La méthode principale a traditionnellement consisté en la collecte, le catalogage, la classification et la conservation de grandes quantités de copies papier, que le public peut emprunter. En général, les bibliothèques n'ont pas à demander la permission aux détenteurs des droits pour accomplir ces tâches. Cependant, dans le monde numérique, chaque utilisation représente une copie, et les bibliothèques n'ont pas le droit d'effectuer cette copie. Ceci est un problème, maintenant que le public s'attend à ce que les œuvres traditionnelles soient aussi accessibles sous forme numérique. Ce problème se fera plus grave quand de plus en plus d'œuvres de création seront distribuées sur support numérique uniquement, et qui ne connaîtront jamais la machine à imprimer. Il faut que les bibliothèques répondent aux attentes du public dans l'arène numérique. La nature exclusive du copyright rend la création de nouveaux services extrêmement compliquée, puisque qu'elle nécessite un effort massif pour affranchir les droits. Certaines bibliothèques ont pu créer des services numériques mais ceux-ci sont souvent indissociables de lourds DRM (Digital Rights Management) qui ne sont pas compatibles avec un service facilement rendu au public, ou bien qui ne sont disponibles que localement.

Le processus d'affranchissement des droits est cher et restrictif. Certains services s'affranchissent de tous les droits, certains restent dans une zone grise et n'obtiennent une autorisation que plus tard, tandis que d'autres ne prennent même pas la peine de demander de permission. Le service de musique Napster a connu une popularité croissante et a carrément proposé un million de dollars aux groupes de détenteurs, mais l'offre fut déclinée^{xx} et Napster déclaré coupable de violation de copyright. YouTube a aussi connu des procès mais est arrivé à un compromis avec un grand nombre de détenteurs de droits (MPAA, RIAA) qui consiste à autoriser YouTube à être en service tant qu'il partage les recettes d'œuvres non autorisées ou bien retire tout contenu considéré comme violation des droits (en fonction des annonces de retrait du DMCA). Certains services numériques comme Spotify et Amazon dépensent beaucoup d'énergie à s'affranchir des droits, et sont maintenant en mesure d'offrir des services d'écoute populaires. D'autres services comme IsoHunt, AllofMP3.com, The Pirate Bay ou Newsbin n'ont jamais pris la peine de demander la permission. En général, les bibliothèques ne peuvent pas payer les frais de licence et ne peuvent pas se permettre de s'attaquer au champ de mine légal que représente le copyright. Le monde devient numérique et les bibliothèques ne peuvent pas suivre.

3.2 – *Les bibliothèques et Free Culture*

Afin que les bibliothèques puissent accomplir leur mission dans un monde numérique, il faut que l'un des deux points suivants se réalise :

1. **Les législateurs étendent aux bibliothèques l'exception de la loi sur le copyright.**
Les législateurs peuvent altérer la loi de telle sorte que les bibliothèques aient la permission de distribuer gratuitement des œuvres numériques.
2. **Les bibliothèques se concentrent sur les œuvres de création rattachées à des licences gratuites.** Là où le « CopyRight » peut se définir comme « Tous droits réservés », le « CopyLeft » se définit comme « Quelques droits réservés ». Grâce aux

œuvres de création à licences gratuites (GPL, Creative Commons, etc.) toute bibliothèque a la permission nécessaire pour créer les services requis par ses missions.

Au cours de ces cent dernières années, le copyright n'est devenu que plus restrictif. Par exemple, le débat actuel en Norvège ne porte que sur comment arrêter le partage illégal de fichiers, tandis que peu d'autres réflexions sont menées. Il est peu probable que les bibliothèques se verront bientôt accorder les nécessaires exceptions requises. Par contre, CopyLeft est de plus en plus populaire. Par exemple, Flickr a passé le cap des cent millions de photos avec licence CC il y a un an, et 35 millions ont été ajoutées depuis^{xxi}. Le monde universitaire et les bibliothèques s'intéressent de plus en plus à l'Open Access, qui est d'ailleurs le thème de la conférence IFLA en 2010. En conclusion, la stratégie à long terme des bibliothèques serait de concentrer leurs efforts sur la promotion de Free Culture.

Ces dix dernières années, les organisations à but non-lucratif et les sociétés à but lucratif ont commencé à se positionner dans le domaine de Free Culture. Si elles le font, quel serait pour les bibliothèques le rôle naturel à adopter ?

Pour répondre à cette question, nous devons d'abord regarder les rôles existants dans l'écosystème Free Culture et les possibilités offertes aux bibliothèques.

- **Création des licences** : les exemples sont Free Software Foundation et Creative Commons. Ce domaine exige des compétences très précises. D'autre part, avoir plus de licences n'est pas forcément une bonne chose. Les bibliothèques devraient tout simplement laisser ce domaine à d'autres.
- **Création des filières** : les exemples sont Jamendo pour la musique, Flickr pour les images, Wikipedia pour l'encyclopédie. Les bibliothèques ont réussi à créer des filières et devraient continuer sur cette voie. Le service norvégien Reaktor est un bon exemple. Il est basé sur de l'Open Source et autorise quiconque à utiliser leur code pour créer de nouvelles filières. Il faut noter que cette compétence essentielle n'est souvent pas le fort des bibliothèques.
- **Création des technologies** : les exemples sont Apache, Firefox et Ogg Vorbis. Les bibliothèques sont intervenues dans ce domaine, par exemple avec le développement du web sémantique. Ce travail est d'autant plus important que les quantités d'information augmentent, et l'indicateur de pertinence devient capital. Ce travail ne devrait pas être uniquement mené par des acteurs commerciaux.
- **Création des normes** : les exemples d'entités de normalisation sont OASIS pour ODF, W3C pour HTML. C'est un domaine dans lequel les bibliothèques jouent un rôle important. Elles ont une longue tradition de catégorisation et de mise en valeur de l'information. Il est très important que les bibliothèques coopèrent avec des acteurs de la culture libre, et ne créent pas de contenu qui ne soient utiles que pour les bibliothèques.
- **Création et gestion des archives** : les exemples sont Internet Archive et Europeana. C'est un domaine central du monde des bibliothèques. Etant donné la reconnaissance, la compétence et l'histoire des bibliothèques, peu d'autres peuvent mieux faire le travail. Et quand il s'agit de fournir l'accès à ces archives, il est important que les bibliothèques comprennent les principes d'Open Data et de « third party access » par l'intermédiaire d'API ouvertes. Il existe des exemples de projets coûteux qui ont con-

sisté à l'accès à des livres du domaine public, au format image, accessibles depuis des sites de bibliothèques uniquement depuis des adresses IP dans le pays.

- **Promotion** : les exemples comprennent des personnes et des organisations comme Cory Doctorow, Richard Stallman, FriBit et Electronic Frontier Foundation. Les bibliothèques sont bien placées pour rester responsables des intentions originales du copyright, et de jouer un rôle actif dans la lutte contre un régime de copyright plus stricte. Pour promouvoir l'utilisation de licences libres, on pourrait organiser et participer à des conférences, réagir lors de débats publics, organiser des concours pour les artistes qui utilisent les licences libres, etc.

L'évolution numérique est à la tête d'un changement typique dans la recherche, l'éducation, et les institutions privées du monde entier. Internet est devenu un nouveau lieu de démocratie participative, de compréhension culturelle et d'innovation, et il est important que les bibliothèques continuent leur mission d'instruction dans le domaine du numérique tout comme celui de l'analogique. Un régime de copyright stricte restreint les possibilités qu'ont les bibliothèques de participer, tandis qu'un régime de copyright libéral les augmente.

3.3 – Les bibliothèques et Genero

Ce que Genero va faire est créer un consensus pour les œuvres de création avec licence libre, et réduire considérablement les coûts transactionnels liés à la production, la distribution, et la réutilisation d'œuvres de création. Genero fournit un début de cadre de connectivité qui peut être utilisé dans des buts différents dans le domaine de l'archive, de la recherche, de la pertinence, de la production et de la distribution. Il crée un régime de copyright basé sur contrat plutôt qu'un régime basé sur la permission.

Avec Genero, chacun peut participer, essayer ou créer des services tant que l'on s'en tient aux règles. Genero représente le régime de copyright libéral que demandent les bibliothèques, et il semble naturel que les bibliothèques jouent un rôle actif dans le développement de Genero. La création de registres Genero, la mise en place de fournisseurs de services Genero hébergeant des travaux du domaine public, la contribution aux contenus et aux normes, la participation à la recherche sur InWeave ne sont que quelques exemples des activités auxquelles les bibliothèques devraient se joindre ou qu'elles devraient engager.

Attributions

This paper relies upon the InWeave research proposal, located at www.inweave.org.
Special thanks to Dr. Prodromos Tsiavos at the London School of Economics.

- [1] <http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>
- [2] Benkler, Y. "Coase's Penguin, or Linux and the Nature of the Firm," *Yale Law Journal* (112) 2002, p 369.
- [3] Tapscott, D., and Williams, A.D. *Wikinomics : how mass collaboration changes everything*, (Expanded ed. ed.) Atlantic, London, 2008, pp. xii, 351 p.
- [4] Moglen, E. "The Invisible Barbecue," *Columbia Law Review* (97) 1997, p 945.
- [5] Fitzgerald, B. (ed.) *Open Content Licensing: Cultivating the Creative Commons*. Sydney University Press, Sydney, 2007.
- [6] Benkler, Y. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, New Haven and London, 2006, p. 527.
- [7] Lessig, L. *Remix : making art and commerce thrive in the hybrid economy* Penguin Press, New York ; London, 2008, pp. xxii, 327 p.
- [8] Boyle, J. *The public domain : enclosing the commons of the mind* Yale University Press, New Haven, Conn. ; London, 2008, pp. xvi, 315 p.
- [9] Lessig, L. "The New Chicago School," *Journal of Legal Studies* (27:June) 1998, pp 661-691.
- [10] Murray, A. *The Regulation of Cyberspace: Control in the Online Environment* Routledge-Cavendish, New York, Abingdon, 2007.
- [11] <http://creativecommons.org/ns>
- [12] Tsiavos, P., and Korn, N. "Case Studies Mapping the Flows of Content, Value and Rights Across the UK Public Sector," Joint Information Systems Committee, London.
- [13] Pollock, R., Newbery, D., and Bentley, L. "Models of Public Sector Information Provision via Trading Funds," BERR and HM Treasury, London.
- [14] Jenkins, H. *Convergence culture : where old and new media collide* New York University Press, New York, 2006, pp. xi, 308 p.
- [15] Saltzer, J.H., Reed, D.P., and Clark, D.D. "End-to-End Arguments in System Design," *ACM Transactions in Computer Systems* (2:November) 1984, pp 277-288.
- [16] Tsiavos, P. "Cultivating the Regulatory Commons," (*iCommons Annual*), July 2007 2007, pp 24-30.
- [17] Smith, D.K. "What is Regulation? A Reply to Julia Black," *Australian Journal of Legal Philosophy* (27) 2002, pp 37-46.
- [18] Reason, P., and Bradbury, H. *The SAGE handbook of action research : participative inquiry and practice*, (2nd ed. ed.) SAGE, Los Angeles, Calif. ; London, 2008, pp. xxxii, 720 p.
- [19] Hine, C. *Virtual methods : issues in social research on the Internet* Berg, Oxford, 2005, pp. xiii, p. 242
- [20] <http://ecommerce.hostip.info/pages/760/Napster-RECORD-INDUSTRY-OPPOSES-CONTROVERSIAL-SERVICE-1999-2001.html>
- [21] <http://creativecommons.org/weblog/entry/20870>

-
- i <http://en.wikipedia.org/wiki/Copyright>
- ii Benkler, Y. "Coase's Penguin, or Linux and the Nature of the Firm," *Yale Law Journal* (112) 2002, p 369.
- iii Tapscott, D., and Williams, A.D. *Wikinomics : how mass collaboration changes everything*, (Expanded ed. ed.) Atlantic, London, 2008, pp. xii, 351 p.
- iv Moglen, E. "The Invisible Barbecue," *Columbia Law Review* (97) 1997, p 945.
- v Fitzgerald, B. (ed.) *Open Content Licensing: Cultivating the Creative Commons*. Sydney University Press, Sydney, 2007.
- vi Benkler, Y. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, New Haven and London, 2006, p. 527.
- vii Lessig, L. *Remix : making art and commerce thrive in the hybrid economy* Penguin Press, New York ; London, 2008, pp. xxii, 327 p.
- viii Boyle, J. *The public domain : enclosing the commons of the mind* Yale University Press, New Haven, Conn. ; London, 2008, pp. xvi, 315 p.
- ix Lessig, L. "The New Chicago School," *Journal of Legal Studies* (27:June) 1998, pp 661-691.
- x Murray, A. *The Regulation of Cyberspace: Control in the Online Environment* Routledge-Cavendish, New York, Abingdon, 2007.
- xi <http://creativecommons.org/ns>
- xii Tsiavos, P., and Korn, N. "Case Studies Mapping the Flows of Content, Value and Rights Across the UK Public Sector," Joint Information Systems Committee, London.
- xiii Pollock, R., Newbery, D., and Bently, L. "Models of Public Sector Information Provision via Trading Funds," BERR and HM Treasury, London.
- xiv Jenkins, H. *Convergence culture : where old and new media collide* New York University Press, New York, 2006, pp. xi, 308 p.
- xv Saltzer, J.H., Reed, D.P., and Clark, D.D. "End-to-End Arguments in System Design," *ACM Transactions in Computer Systems* (2:November) 1984, pp 277-288.
- xvi Tsiavos, P. "Cultivating the Regulatory Commons," (*iCommons Annual*), July 2007 2007, pp 24-30.
- xvii Smith, D.K. "What is Regulation? A Reply to Julia Black," *Australian Journal of Legal Philosophy* (27) 2002, pp 37-46.
- xviii Reason, P., and Bradbury, H. *The SAGE handbook of action research : participative inquiry and practice*, (2nd ed. ed.) SAGE, Los Angeles, Calif. ; London, 2008, pp. xxxii, 720 p.
- xix Hine, C. *Virtual methods : issues in social research on the Internet* Berg, Oxford, 2005, pp. xiii, p. 242
- xx <http://ecommerce.hostip.info/pages/760/Napster-RECORD-INDUSTRY-OPPOSES-CONTROVERSIAL-SERVICE-1999-2001.html>
- xxi <http://creativecommons.org/weblog/entry/20870>